СВЯЗИ

- ________________________: Я своих не бросаю — плевать, что он думает на этот счёт.
- ________________________: Кто-то должен делать остальную работу. Например, он.
- ________________________: Я — монстр? Вы его видели? Впрочем, этот секрет я сохраню.

ДРУГИЕ СВЯЗИ

ОСУЖДЕННЫЙ

Закон плотно опутывает тебя тысячей незримых нитей. Ты думаешь, что, нарушая закон, ты становишься свободным. Это не правда. Вместо нитей закона приходят нити страха, недоверия, а затем и безразличия ко всему, кроме собственного выживания. И ты снова бежишь, хотя уже забыл, ради чего все это вообще затевалось.

Вот твой новый шанс — так или иначе, но очередная клетка осталась позади. Задача — не вернуться ни в нее, ни обзавестись новой. Может быть, пара вот этих ребят позволят тебе найти новое место под звездами. Быть может, ты даже поймешь, ради чего бежал.

Правда, для этого придется им довериться. Ты ведь не забыл, как это делается? Или все как раньше: бывают плохие дни, бывают очень плохие дни, а бывают такие как этот.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Никто не знает, откуда ты родом. Да это и не важно. Важно то, где ты сидел. Выбери один:

- ☐ Каторга Шакара: И ты выжил. Когда ты получаешь урон в результате неудачного избегания угрозы, твоя Защита увеличивается на 1.
- ☐ Колония на Абсолюте: Остров, на котором заключенные предоставлены сами себе. Пищу приходилось добывать охотой. Когда ты устраиваешь ловушку, потрать 1 Припас и проверь Навык. На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1:
  - Ловушку нельзя найти, пока не будет слишком поздно;
  - Попавший в ловушку получит 3 ранения;
  - Попавший в ловушку не сможет из нее выбраться;
  - Ловушка сработает, а ты узнаешь о том, что кто-то в нее попался.
- ☐ Тюрьма на отдаленном астероиде: Место, где нет света, зато ты видишь в темноте. В этом тебе помогают глазные импланты, которые установил осужденный доктор за 20 сигарет с ментолом.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея комплект одежды и сумку. Выбери оружие:

- ☐ Пара странных ножей (*в упор, бесшумное, точное, скрытое*)
- ☐ Экспериментальный плазменный пистолет (*средняя, мощное, игнорирует щиты*)
- ☐ Складной лук (*средняя, дальняя, бесшумное, инъектор, пронзатель, скрытое*)

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон	2	Припасы	2
Ранения	5	Благосостояние	0 (*возьми 1 фишку прибыли*)

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ





ОБЕСПЕЧЕНИЕ



снаряжение

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Все, что было под рукой: Когда ты безоружен, потрать 1 припас — считай, что у тебя есть холодное или метательное оружие.

Из темноты: Когда ты атакуешь беззащитную жертву из темноты, проверь Навык. На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1:

- Твоя жертва мертва;
- Твоя жертва оглушена;
- Сейчас это не привлекло постороннего внимания;
- Ты надежно прячешь жертву;
- Твой соратник получает +1 на свой ход;
- Ты получаешь 1 припас.

Одиночка: Один раз за игровую сессию, когда противник превосходит тебя числом, выбери противника. Каким-то образом он тут же погибает: от случайной атаки соратника, от твоего действия или из-за твоего заранее подготовленного плана.

Сидел везде: Когда ты ориентируешься в ситуации, касающейся криминального мира, считай 6— как 7—9, а 7—9 как 10+.

У каждого зверя свой след: Когда ты выслеживаешь жертву, проверь Контроль. На 10+ ты идешь по ее следам незамеченным. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Ты не проследил цель до конца, но подобрался близко;
- Цель поняла, что ее преследуют и начала заметать следы;

Я тут проездом: Один раз за игровую сессию ты можешь сбежать из-под стражи. Броска не требуется — потрать 1 припас и ты просто расстегиваешь наручники, вскрываешь дверь камеры и сворачиваешь шею охраннику.

УРОВЕНЬ: **EXP:**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Бежать будем с одной скоростью**: Когда ты избегаешь угрозы или защищаешь, возьми 3 фишки на 10+ и 1 фишку на 7—9. Потрать 1 фишку — и один твой соратник тоже избежит угрозы.

☐ **Мысли пробуждают страхи**: Ты больше не можешь паниковать.

☐ **Ночной хищник**: Когда вокруг темно, ты становишься невидимым. Тебя потенциально можно обнаружить только если начать специально искать.

☐ **Темная часть души**: Разговаривая с собеседником, проверь Контроль. На 7—9 скажи Ведущему, какой страшный грех лежит на душе этого собеседника. На 10+ то же самое, и собеседник понимает, что ты знаешь правду.

☐ **Трофеи забирает убийца**: Когда ты убиваешь, ты получаешь 1 Припас.

☐ **Это не моя война**: Прими неагрессивную позу и не вступай в драку. Противники не будут атаковать тебя. Правда, к твоим соратникам это не относится.

☐ **Точный бросок**: Когда ты атакуешь цель метательным оружием, на 10+ выбери часть тела, в которую ты попал:

- **Голова**: Цель почти ничего не видит;
- **Рука**: Цель роняет то, что было в руках;
- **Нога**: Цель не может быстро передвигаться;

☐ **Удар, которого не видел**: Когда ты знаешь слабое место противника, любая атака на 12+ убивает его. Чтобы узнать слабое место, может потребоваться провести исследование.

☐ **Я надеюсь, ты не боишься темноты**: В полной темноте твоя защита увеличивается на +1 и ты наносишь +2 урона в ближнем бою.

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ________________________